

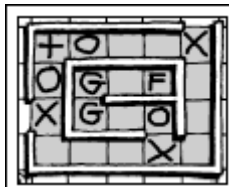
# 1. Ghoulas játékszabály

## 1.1. A játék lényege

- Az nyeri a játékot, aki először eléri a játéktéren meghatározott célmezőt.
- A játékosok 15 sebzést viselnek el, mielőtt elsősegély-csomagot találnak.

## 1.2. Előkészületek

Mindkét játékos kap 2-2 példányt a játéktér (labirintus) térképéről, ebben fogja vezetni a tárgyak, akadályok, szörnyek elhelyezkedését, az egyikben a saját, a másikban az ellenfél mozgását. A tárgyak és szörnyek helyét egyszerűen be kell rajzolni a négyzethálós térkép megfelelő négyzetébe:



- G: Szörny (Ghoul)
- O: Gödör
- X: Omladék
- +: Elsősegély csomag
- F: Élelem (Food)

A pályaelemek elhelyezésére van néhány megkötés, pl. szörnyek, csak épületekben, romok között helyezhetők, és épületenként csak meghatározott számban. Vannak pályák, ahol megkötés, hogy a kijáratok el legyenek torlaszolva. Az elzárt kijáratokat lehet egyszerűen vastag vonallal jelölni. (Az ellenfelek titkolják egymás előtt, hová helyeztek akadályokat(?))  
Döntsetek el véletlenszerűen, melyik játékos kezd!

## 1.3. Mozgás

A játékosok mozgását is a pályán kell bejelölni. Csak a négy főirányba szabad lépni, átlósan tilos. A játékos által bejárt mezőkön keresztül vonalat kell húzni.

A soron lévő játékos egyszerűen bejelenti ellenfelének, merre kíván lépni:

*„Észak felé elhagyom a bűvőhelyem, kimegyek az útra, és jobbra fordulva bemegyek az első épületbe. Megyek az épület folyosóján befelé...”*

A bejelentett mozgást az ellenfél követi a saját térképén, mikor ütközik a játékos társa bele valamelyik általa titokban felállított akadályba.

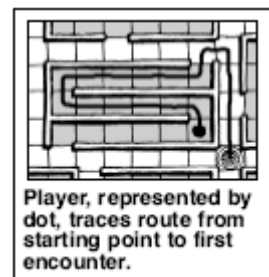
Ekkor jelzi neki, hogy milyen akadályba, szörnybe botlott bele:

*„Ahogy elhaladsz az utolsó saroknál, találsz egy gödröt.”*

A félreértések elkerülése végett célszerű a pálya oldalait – a torpedó játékhöz hasonlóan – betűkkel és számokkal megjelölni, így az egyes mezőkre könnyebben lehet hivatkozni:

*„Dél felé megyek a J10-ig”, vagy „Felveszem a G12-n talált elsősegély-csomagot.”*

Egészen addig szabad mozogni, amíg valamilyen tárgyba, akadályba, szörnybe nem ütközik a játékos. A találkozás (esemény) eseményeit követően, következő játékos lépésére kerül a sor.

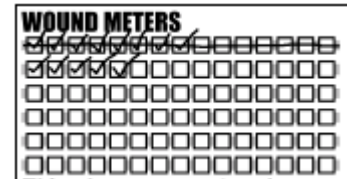


## 1.4. Események

Minden pályán előre adott, hogy hány szörnyet, tárgyat, akadályt helyeznek el a játékosok egymásnak. A tárgyak (élelem, kincs), élőlények így rejtve maradnak a térképen addig, amíg a játékos mozgás közben nem ütközik beléjük. Ha találkozunk valakivel, valamivel, az adott négyzeten meg kell állni, és elvégezni a szükséges tevékenységeket (pl: harc, elsősegély-csomag felvétele), majd ezután át kell adni a lépés jogát az ellenfélnek.

Minden pálya speciális eleme az **elsősegélycsomag**. Ha elsősegélycsomagot találsz, minden addigi sérülésed begyógyul. Sebződéslap aktuális sorát ki kell húzni ilyenkor és a következő üres sorba kell jelölni a továbbiakban a sérüléseket.

Az ábra példájában szereplő játékos 8 sérüléssel rendelkezett, mielőtt megtalálta volna az elsősegély-csomagot. Ez törölte minden az első sorban jelölt sebzését. Mint látszik a második sorban, az elsősegély-csomag használatát követően 5 új sérülést kapott. Akinek a sérüléslap egy sora betelik, tehát 15 sérülést begyűjtött összeesik és elvesztette a játékot.



Az **elsősegély csomagot** nem kötelező felvenni. Ott lehet hagyni a megtalálás helyszínén, de magával vinni nem tudja. Ha a későbbiekben visszatér a játékos ide, felhasználhatja. A játékos köre akkor is véget ér, ha nem akarja felhasználni fel az elsősegély csomagot. Minden csomagot csak egyszer lehet felhasználni.

A **gödrök** (üregek, lyukak) nem láthatók a térképen, amíg a játékos beléjük nem botlik. Ekkor véget ér a köre, mert jó sokáig tart keresztülvergődni rajta.

Az **omladékok** olyan rossz állapotú falszakaszok, melyek a játékos áthaladtával leszakadnak. Ez a játékosnak egy sebesülést okoz.

A legtöbb pályán két-két **akadályt** helyezhet el minden játékos. Ha a játékos akadályba ütközik választhat, hogy befejezi a körét (tehát óvatosan megkerüli), vagy gyorsan átverekszli magát rajta, de ez esetben szerez egy sérülést.

Minden pályán meghatározott számú **szörny** van elszórva, az épületekben, romokban. Ha szörnyvel találkozol harcolnod kell vele, és le kell győznöd.

A harc kezdete előtt tetszésed szerint ki kell választanod a szörny valamely testrészét ez lesz a szörny „gyenge pontja”:

1: Jobb kar; 2: Fej; 3: Bal kar; 4: Test; 5: Jobb láb; 6: Bal láb



(A gyenge pont kiválasztásában segít a mellékelt ábra. Mint látható a példában a szöny 3-asal jelölt bal karja a gyenge pontja.)

A szöny elpusztul, ha dobókockával sikerül megdobnod a gyenge pontjának számát. Tehát az ábrán jelzett esetben 3-as dobásra a szörny elpusztul, de valamennyi más dobót érték esetén sérülsz 1-pontot, melyet be kell jelölnöd a Sebződéslapon. A harc addig tart, míg vagy a játékos, vagy a szörny el nem pusztul. Ha a szörnyet legyőzted, a pálya mezőjét megtisztítottad, a szörny nem éled újjá, ha legközelebb erre jársz.

## 1.5. Időrend

Azokon a mezőkön, ahol szörnyek, vagy akadályok vannak, lehetnek tárgyak is. Ilyenkor a következő sorrendben történnek az események:

1. Tárgyak felvétele  
(Ha a pálya célja egy tárgy megszerzése volt, ebben a pillanatban nyertél is, függetlenül attól, hogy ki, vagy mi várt volna rád még az adott mezőn.)
2. Szörnyek  
(Nyomd le Őket, vagy ott maradsz a porban fekvve, és kiskanállal kapargathatnak össze a halottképek!)
3. Akadályok (Válassz: befejezed a lépésed, vagy sietsz és kapsz egy sérülést!)